

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
SEJARAH DAN PANDUAN PRAMUKA DI INDONESIA



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1
dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2015

Tugas Akhir Desain berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH DAN PANDUAN
PRAMUKA DI INDONESIA**

Diajukan oleh Ega Pramudita F, NIM 091 1885 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada.....

Pembimbing I/ Ketua /Anggota

Drs. Baskoro SB, M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

Pembimbing II/ Anggota

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP 19700106 200801 1 017

Cognate/ Anggota

FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001

Kaprodi DKV/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro SB, M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 1959082 198803 2002



“Berakhir sudah senang-senang di kampus”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Disain ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Judul dari Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah dan Panduan Pramuka di Indonesia”.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya yang ditujukan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmatnya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya desain ini dengan baik.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro SB, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi, sehingga karya ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Bapak Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi, sehingga karya ini dapat diselesaikan.
7. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku *cognate* Tugas Akhir.
8. Bapak Drs. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku dosen wali.
9. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis.

10. Bapak saya Siswarsono serta Ibu saya Sri Andarprapti yang memberikan doa serta semangat yang membara untuk saya. Serta kakak serta adik saya yang selalu memberikan ejekan dan semangat tentunya.
11. Rekan-rekan yang selalu mendukung, membantu dan menghibur saya dalam Tugas Akhir, banyak sekali, jika ditulis jadi lembar presensi atau mungkin novel. Kalian istimewa, terimakasih sudah menjadi rekan-rekan yang menggembirakan. Kecup satu-satu. Nanti daftar namanya tak pdf-in.
12. Rekan-rekan alumni yang menginspirasi di dalam berkarya.
13. Rekan-rekan yang bersamaan menempuh Tugas Akhir.
14. Rekan-rekan Indie Book Corner.
15. Rekan-rekan band-band ISI yogyakarta.
16. Rekan-rekan kost rambat, hermiyati yang ceria.
17. Vespa Sprint saya, yang memberikan tenaga dan semangat, setia menemani dimanapun dan kapanpun.
18. Para penggiat Gerakan Pramuka diseluruh Indonesia, Hormat saya untuk kalian.
19. Istri dan anak-anakku kelak dimasa depan, semoga keluarga kecil saya di masa depan selalu dipenuhi kebahagiaan.
20. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terimakasih.

Yogyakarta, 6 Juni 2015

Ega Pramudita Fansuri

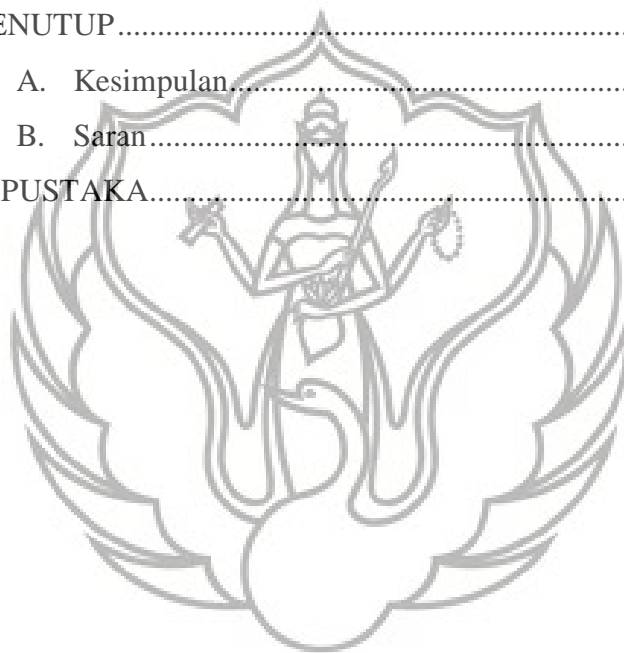


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	6
G. Skematika Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	7
A. Identifikasi data	7
1. Tinjauan Perancangan	7
2. Studi Pustaka.....	8
a. Sejarah tentang Kepanduan dunia	8
b. Sejarah tentang Pramuka.....	18
c. Filosofi tentang Pramuka.....	20
d. Bagian-bagian Kepramukaan	23
e. Buku Ilustrasi.....	32
f. Pengertian warna <i>Earth tone</i>	33
g. Pengertian gaya disain <i>Doodle art</i>	34
h. Pengertian gaya disain <i>Iconographic</i>	34

B. Identifikasi Data	36
1. Penerbit Buku	36
2. Judul Buku	36
3. Ukuran Buku	36
4. Teknik Cetak	36
C. Analisis Data	37
D. Kesimpulan Analisis	39
BAB III KONSEP PERANCANGAN	39
A. Tujuan Perancangan	39
B. Konsep Perancangan	39
C. Konsep Kreatif	40
1. Strategi Kreatif	40
2. Strategi Kreatif	41
3. Bentuk Pesan	42
4. Program Kreatif	43
BAB IV VISUALISASI	56
A. Studi Visual	56
1. Proses Sketsa	56
B. Studi Warna	60
C. Studi Tipografi	60
D. <i>Layout</i> Buku	62
1. Sampul Buku	62
2. Sketsa sampul buku	62
3. Finishing sampul	64
4. Disain final sampul	66
5. Disain background pada lembaran isi halaman buku	67
6. Isi Buku	68

a. Sketsa <i>layout</i> isi buku	68
b. Finishing <i>layout</i> isi buku	70
E. Media Pendukung.....	71
1. <i>Packaging</i>	71
2. Jaket Buku	72
3. Pembatas Buku	72
4. Poster	73
5. Kaus	75
5. <i>Totebag</i>	77
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Skematika perancangan.....	7
Gambar 2 : Kakek Baden Powell, ahli mesin lokomotif.....	8
Gambar 3 : Ibu Baden Powell, W.T Smyth	9
Gambar 4 : Ayahnya Domine H.G dosen oxford.....	9
Gambar 5 : Baden Powell	11
Gambar 6 : Buku scout for boys, salah satu buku dari Baden Powell	12
Gambar 7 : Logo Pramuka laki-laki.....	16
Gambar 8 : Logo Pramuka Perempuan.....	18
Gambar 9 : KH. Agus Salim	19
Gambar 10 : Logo Pramuka	20
Gambar 11 : Logo Gerakan Pramuka.....	22
Gambar 12 : Bendera Pramuka.....	25
Gambar 13 : Struktur Organisasi.....	26
Gambar 14 : Tali temali	28
Gambar 15 : Seragam Pramuka.....	30
Gambar 16 : Contoh Bnetuk Atribut Pramuka.....	31
Gambar 17 : Contoh warna <i>Earth Tone</i>	33
Gambar 18 : Contoh <i>Doodle Art 1</i>	34
Gambar 19 : Contoh <i>Doodle Art 2</i>	34
Gambar 20 : <i>Ikonography</i>	35
Gambar 21 : Logo <i>Bee Books</i>	36
Gambar 22 : <i>Contoh Doodle Art 3</i>	45
Gambar 23 : Warna <i>Earth Tone</i>	46
Gambar 24 : Contoh <i>Layout</i>	49
Gambar 25 : Tipografi.....	51
Gambar 26 : Tipografi.....	51
Gambar 27 : Tipografi.....	52
Gambar 28: Foto Baden Powell sekeluarga	56
Gambar 29 : Proses sket <i>Line</i>	58

Gambar 30 : Proses sket <i>line background</i> dihilangkan.....	57
Gambar 31 : Proses pewarnaan.....	58
Gambar 32 : Teknik gambar langsung sket dan diwarnai.....	59
Gambar 33 : Sebagian warna-warna yang digunakan.....	60
Gambar 34 : <i>Font</i> judul.....	61
Gambar 35 : <i>Font</i> sub judul.....	61
Gambar 36 : <i>Font</i> text buku.....	61
Gambar 37 : Sket sampul ke-1.....	62
Gambar 38 : Sket sampul ke-2.....	63
Gambar 39 : Sket sampul ke-3.....	63
Gambar 40 : <i>Finishing</i> sampul ke-1.....	64
Gambar 41 : <i>Finishing</i> sampul ke-2.....	65
Gambar 42 : <i>Finishing</i> sampul ke-3.....	65
Gambar 43 : Disain final sampul.....	66
Gambar 44 : <i>Background</i> isi buku ke-1.....	66
Gambar 45 : <i>Background</i> isi buku ke-2.....	67
Gambar 46 : <i>Background</i> isi buku ke-3.....	67
Gambar 47 : <i>Background</i> isi buku ke-4.....	68
Gambar 48 : Sketsa layout 1.....	69
Gambar 49 : Sketsa layout 2.....	69
Gambar 50 : <i>Finishing Layout</i> ke-1.....	70
Gambar 51 : <i>Finishing Layout</i> ke-2.....	70
Gambar 52 : Kemasan besek.....	71
Gambar 53 : Jaket buku.....	72
Gambar 54 : Pembatas buku.....	72
Gambar 55 : <i>Finishing</i> poster.....	73
Gambar 56 : <i>Finishing</i> poster.....	74
Gambar 57 : <i>Finishing</i> poster.....	74
Gambar 58 : Final disain poster.....	75
Gambar 59 : Disain kaos.....	76
Gambar 60 : Disain kaos.....	76

Gambar 61 : Disain <i>totebag</i>	77
Gambar 62 : Disain <i>totebag</i>	78



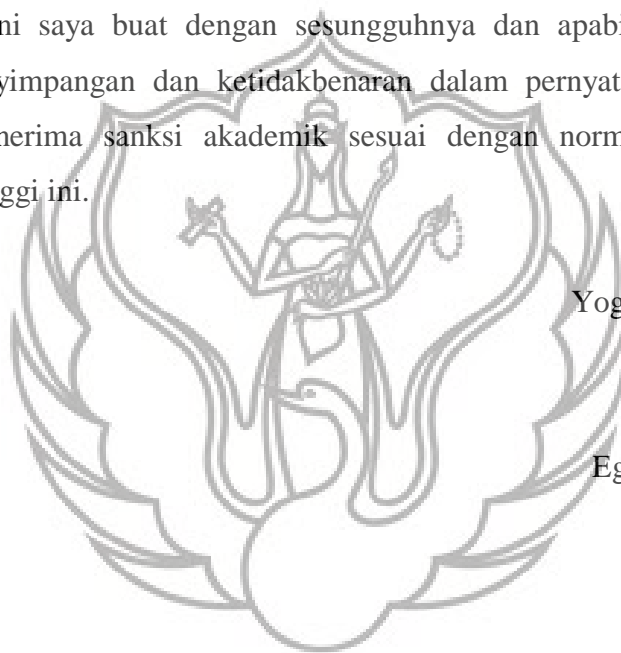
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH DAN PANDUAN PRAMUKA DI INDONESIA** merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 6 Juni 2015

Ega Pramudita Fansuri



ABSTRAK

Sejarah perkembangan Pramuka di Indonesia berkembang cukup pesat. Zaman penjajahan Belanda menjadi cikal bakal masuknya Gerakan Pramuka. Belanda mengadopsi Kepanduan Inggris yang digagas oleh Baden Powell, kepanduan dinilai Belanda merupakan gerakan yang dapat menjadikan karang taruna Indonesia menjadi pribadi yang cakap dan tanggap, dalam menghadapi segala kondisi. Padvinderj atau Padvindery itulah nama Gerakan Pandu Belanda.

Dalam perkembangan Padvinderj di Indonesia, pada masa penjajahan Belanda penyebarannya meluas diberbagai pelosok nusantara. Di masa ini lah Padvinderj diubah menjadi Kepanduan. Pada Masa penjajahan Jepang perkembangan kepanduan redup, dikarenakan anggotanya masuk ke organisasi Seinendan, Keibodan dan PETA. Setelah zaman kemerdekaan kepanduan kita terpecah belah, melalui keputusan presiden yang pada waktu diwakili Ir. H. Djuanda menyatukan seluruh kepanduan dibawah naungan gerakan Pramuka.

Perancangan ini kemudian dibuat untuk mengenalkan kembali kepada masyarakat tentang sejarah Pramuka di Indonesia, lewat media buku ilustrasi. Eksekusi buku ini berupa Ilustrasi yang dikerjakan dengan proses digital dibantu dengan perangkat komputer. Perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi pengingat kembali akan pentingnya gerakan Pramuka serta dapat menjadi solusi untuk pengajaran menggunakan media buku ilustrasi dalam kegiatan Pramuka di sekolah.

Kata Kunci : Buku, Ilustrasi, Pramuka Indonesia

ABSTRACT

The history of scout growth rapidly in Indonesia since the era of colonial government of Netherland. Dutch/Netherland adopted the scouting that was inspired by Baden Powell. They think that scouting is the activity that can train Indonesian youth to be capable and responsive person in many situations and they called their scout by Padvinderj or Padvindery.

In colonial government of Netherland's era, Padvinderj grew broad in every region of Indonesia and they renamed Padvinderj to be Kepanduan. Then, Indonesia youth started to leave scout in the era of Colonial government of Japan, because many of their members joined to Seinendan, Keibodan and Peta. After the Independent of Indonesia, Scout was divided by the President's decision, Ir. H. Djuanda that brought all Scout together below the shade of Gerakan Pramuka.

The design was made to introduce people about the history of Pramuka in Indonesia by Illustration book. The execution of book was done by digital process in computer. The design of this Illustration book was expexted to be a facility to memorize the important of scout and to be the solution of teaching method using Illustration book in Scouts activity at school.

Keywords: *Book, Illustration, Indonesian Scout*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pramuka merupakan salah satu pendidikan nasional yang penting, karena termasuk bagian dari sejarah bangsa Indonesia. Pramuka sangat penting bagi generasi muda karena dapat membentuk karakter dan jati diri. Manfaat pramuka bagi generasi muda sangatlah banyak, Pramuka merupakan salah satu wadah untuk belajar, mencintai alam, bertanggung jawab, saling tolong menolong antar sesama, memupuk rasa solidaritas dan lain sebagainya. Kegiatan yang memiliki manfaat positif seperti ini harus didukung oleh Pemerintah dan masyarakat.

Gerakan Pramuka pertama kali dicetuskan pada tahun 1908 oleh Mayor Jendral Robert Baden Powell yang berkebangsaan Inggris, beliau membentuk gagasan pendidikan di luar sekolah. Tujuan utama dibentuknya organisasi Pramuka adalah agar warga Inggris menjadi warga yang baik bagi lingkungan sekitar. Perkembangan gerakan Pramuka di Indonesia dibawa oleh bangsa Belanda ketika masa penjajahan, dengan tujuan untuk membentuk bangsa Indonesia menjadi pribadi yang baik agar dapat menjadi kader pergerakan nasional. Gerakan Pramuka di Indonesia diresmikan pada tahun 1961, pada saat itu pemerintah menunjuk Sultan Hamengkubuwono IX sebagai bapak Pramuka Indonesia. (fiqflash.blogspot.com/2013/01/cerita-sejarah-pramuka-di-indonesia.html, akses 7 Maret 2014).

Namun saat ini, kegiatan Pramuka mengalami kemerosotan yang signifikan, hal ini dibuktikan dengan menurunnya minat terhadap kegiatan ini. Kegiatan Pramuka sangat minim peminatnya, dahulu selalu terlihat anak-anak Pramuka di pagi hari membantu polisi menyeberangkan warga serta anak-anak yang sekolah, saat ini hal tersebut sudah mulai jarang terlihat. Kegiatan Persami (Perkemahan Sabtu Minggu) yang dahulu dilaksanakan setiap setahun sekali, dan diikuti peserta yang banyak, kini

pelan-pelan mulai berkurang. Salah satu alasan mulai berkurangnya peminat kegiatan Pramuka adalah adanya pengaruh era globalisasi yang semakin cepat, sehingga generasi muda cenderung terpengaruh budaya luar yang negatif. Selain itu, adanya persaingan antar ekstrakurikuler di sekolah. Pramuka kini tersisihkan oleh ekstrakurikuler yang lebih menarik dan bergengsi karena mengikuti zaman seperti, kegiatan bahasa, olahraga, dan komputer. Hal tersebut menarik generasi muda karena dengan ekstrakurikuler yang mengikuti zaman sekarang ini, mereka merasa menjadi gaul, *up to date*, dan wawasan yang mereka terima melalui kegiatan tersebut lebih mudah diterima dan ditangkap karena sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Memang prinsip dasar metodik pendidikan kepramukaan senantiasa harus dipegang teguh dalam proses pendidikan kepramukaan, karena hal itu merupakan ciri utama yang membedakan antara pendidikan kepramukaan dengan bentuk pendidikan lainnya. Namun materi yang diberikan serta metode pembelajarannya harus selalu dikembangkan mengikuti perkembangan jaman (<http://nyiurdkr.wordpress.com/2011/05/06/mengapa-pramuka-semakin-dijauhin/>, akses 7 Maret 2014).

Kegiatan Pramuka dinilai sebagai kegiatan yang ketinggalan zaman, karena hanya berkutat pada dunia tali-temali dan tarik suara alias yel-yel saja. Kegiatan Pramuka jelas mulai ditinggalkan oleh anak-anak dan remaja karena Pramuka tidak melakukan terobosan melalui penyampaian materi-materi pengajaran dengan cara yang lebih baru, inovatif, dan menarik. Pengajaran Pramuka yang dikenal kuno dapat diatasi melalui pola pengajaran yang lebih modern, lebih menarik, dan tidak selalu menggurui, akan tetapi tanpa meninggalkan syarat dan pakem-pakem Pramuka dalam pengajarannya.

Generasi muda dengan kisaran usia 6 - 17 tahun merupakan usia pembentukan karakter, sehingga butuh suatu kegiatan untuk mengarahkan dan membentuk karakter yang positif. Pramuka merupakan salah satu kegiatan yang dapat melatih dan membentuk kepribadian serta karakter

yang positif, melalui kegiatan ini dengan pengajaran yang lebih modern, akan lebih mudah diterima dan dicerna oleh mereka.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih menarik minat keingintahuan tentang pramuka. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui sebuah buku sejarah dan panduan yang menarik, dengan penyampaian melalui visual yang tidak baku, kaku, dan berkesan kuno, sehingga para pembacanya merasa bahwa buku ini tidak menggurui, *up to date*, dan menarik untuk dibaca.

Pada perancangan ini, metode yang digunakan adalah dengan metode kuantitatif. Pengumpulan data dalam perancangan ini melalui cara pengamatan di lapangan dan kepustakaan dari sumber-sumber yang sudah ada. Metode analisis data yang digunakan adalah metode 5W dan 1H (*What, Where, Why, Who, When* dan *How*)

Metode ini dipilih karena dapat melihat peluang yang ada sehingga dapat lebih terarah dan sesuai dengan *target audience*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi pramuka yang lebih menarik bagi generasi muda saat ini sebagai media mengingatkan kembali serta pembelajaran Pramuka di Indonesia?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan buku ilustrasi pramuka ini adalah berdasarkan target audiencenya yaitu, usia 7-17 tahun yang pada usia ini merupakan usia pembentukan karakter dan jati diri.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang akan dicapai adalah merancang buku ilustrasi Pramuka yang lebih menarik dan edukatif bagi generasi muda saat ini sebagai media pembelajaran dan pengenalan kembali Gerakan Pramuka di Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Bisa mengasah kemampuan dalam dunia desain dan menerapkan dalam aplikasi berbentuk buku ilustrasi.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan baru dari sudut pandang yang berbeda terhadap Gerakan Pramuka.

3. Bagi dunia buku/ilustrasi

Terobosan baru, mengingat buku kepramukaan hampir semuanya desainnya mirip, dan jarang ada pembaruan dengan gaya desain yang lebih modern dan fungsional.

4. Bagi *target audience*

Mengingatkan kembali akan pentingnya gerakan Pramuka.

Meningkatkan minat Pramuka terhadap anak-anak dan remaja di Indonesia

Memberikan sisi positif akan pentingnya Pramuka

Memberikan materi-materi dengan gaya desain yang lebih baru sehingga terlihat lebih edukatif dan atraktif.

F. Metode Perancangan

Pada perancangan ini, metode yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif, yang dalam pengumpulan datanya menggunakan :

1. Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diambil dari subyek penelitian secara langsung untuk mengetahui bagaimana kondisi perkembangan Pramuka di Indonesia.

b. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Hal ini didapat melalui dokumentasi dan kepustakaan dari buku dan media lainnya.

2. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang mengamati langsung atau survey ke lapangan. Pada tahap-tahap awal pengamatan secara umum dahulu, kemudian mulai disempitkan diambil informasi yang diperlukan saja.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media. Media itu meliputi buku, majalah, jurnal, surat kabar, dan internet. Melalui dokumen-dokumen dari berbagai media, akan mendapat data-data yang diperlukan, tentunya media-media tersebut dapat dipertanggungjawabkan atas kebenaran datanya.

c. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan sistem merekam, memfoto, mencatat. Metode ini sebagai bukti bahwa kita benar-benar berada di lapangan ketika survei.

3. Instrumen/alat pengumpulan data

Alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data dalam perancangan ini adalah:

a. Alat tulis meliputi pena, pensil, buku, dan kertas

b. Internet, untuk pencarian data di dunia maya.

c. *Komputer* serta beberapa *software* yang dapat mendukung untuk pengerjaan.

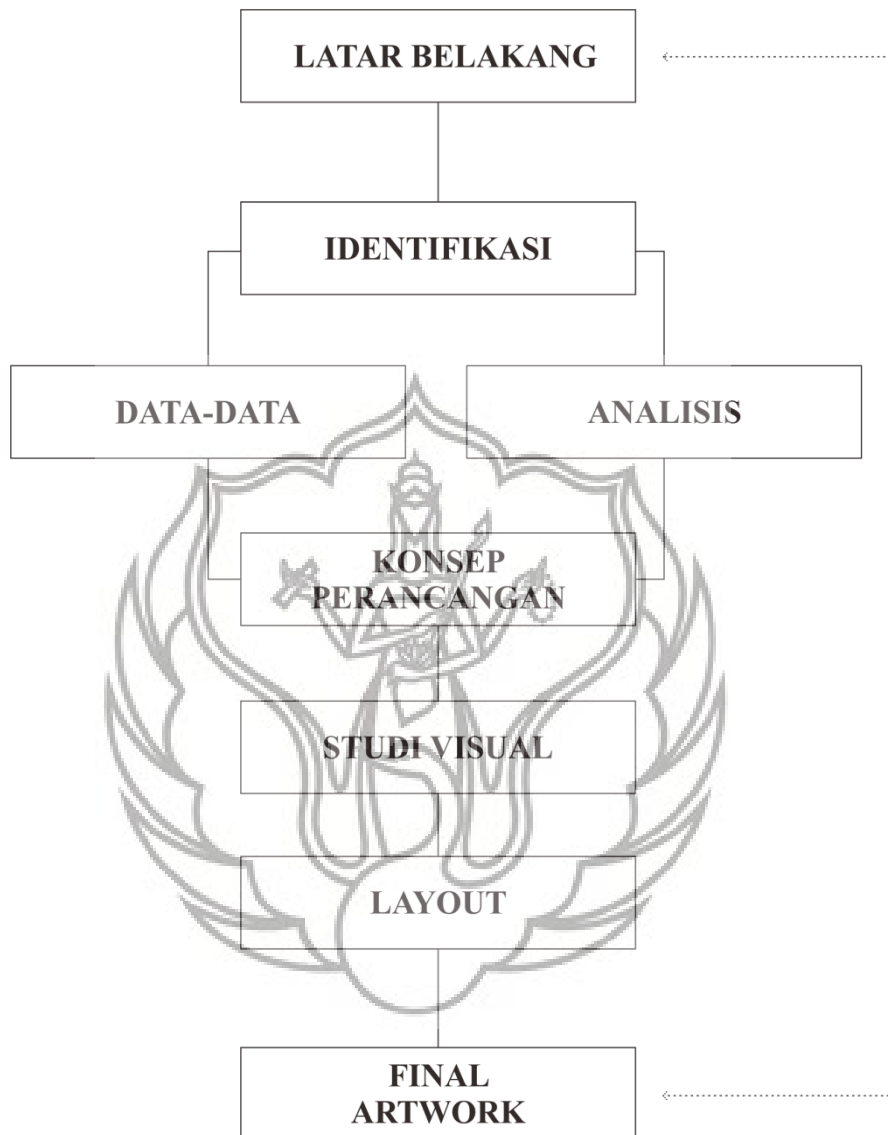
G. Metode Analisis Data

Dilihat dari jenis dan data yang diperlukan dalam perancangan ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah metode 5 W dan 1 H.

1. *What* Apa yang dibuat?
2. *Why* Mengapa perlu dibuat buku ilustrasi?
3. *Who* Siapa *target audience* dari buku ini?
4. *Where* Di mana buku ini perlu dipublikasikan?
5. *When* Kapan buku ini perlu dibuat?
6. *How* Bagaimana membuat buku ilustrasi yang menarik dan tepat dengan *target audience*?



H. Skematika Perancangan



Gambar 1.
Skematika perancangan
Sumber Ega